

# T W E E <sup>TOT</sup> <sub>DE</sub> Z E S D E

# M A C H T

## SPELREGELS

LEEFTIJD  
**12+**

SPELERS  
**6+**

SPEELDUUR  
**30-45**



## WAT ZIT ER IN DE DOOS

- 6 decks vragenkaarten\*
- 1 kaarthouder
- 4 zandlopers
- 1 zandloperdoosje
- 1 uitdruk bord met A/B fiches en 30/40/50 seconden fiches
- 1 bel
- 1 scorebord
- 1 finale scorebord
- 2 tekenschermen
- 1 stift

Haal alles uit de doos. Zet de kaartjes met vragen in de vakjes in de doos. Druk de kaarthouder en het doosje voor de 90 seconden zandloper uit het kartonnen bord en zet ze in elkaar (instructies op pag. 2). Druk de A/B en de 20/30/40 fiches uit het kartonnen bord.

*\* Bij de rondes Het Rooster, Dubbel Juist en De Finale zitten witte kaarten deze kaarten hebben geen functie in het spel en kunnen verwijderd worden.*

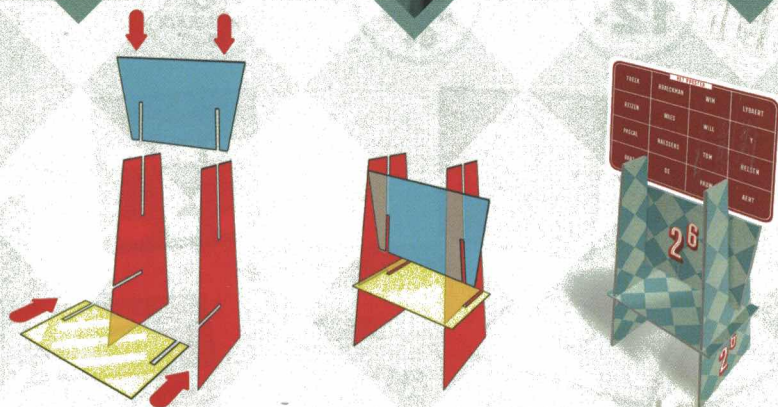
N.B. Tulip Games en Koeken Troef! hebben geprobeerd dit spel zo goed mogelijk samen te stellen. Desondanks kan de redactie noch de uitgever geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Waarschuwing: wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst. Kleuren en inhoud kunnen afwijken van de afbeelding.

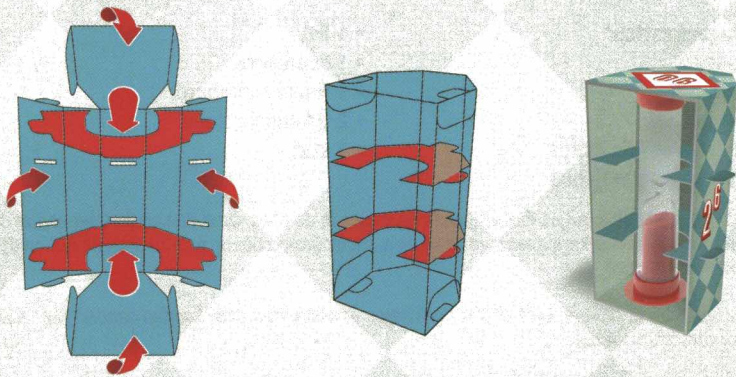




## VOUW & BOUW INSTRUCTIES



1. Druk de onderdelen van de kaartstandaard uit het bord. 2. Schuif de twee plankjes in de standaard. Het plankje met de rechte gleuven moet onderin de standaard geschoven worden. Het plankje met de schuine gleuven moet bovenin de standaard geschoven worden.



1. Druk de onderdelen van het doosje uit het bord. 2. druk de 6 gleufjes uit het doosje 3. Vouw de lipjes naar binnen 4. Plaats de 2 plankjes in het doosje en vouw het doosje er omheen door de lipjes in de gleufjes te doen 5. Doe de rode 90 seconden zandloper in het doosje



©2017 Koeken Troef!



©2017 Tulip Games

één

©2017 VRT – één

2

## HET ROOSTER

### WAT GA JE DOEN IN RONDE 1

In "HET ROOSTER" wordt er per team één iemand aangewezen die de vragen stelt (De Quizmaster). Deze drie personen (uit ieder team één) mogen de vragenkaart en ook de antwoorden zien. Zijn/haar teamgenoot mag de vragen niet zien omdat die persoon anders ook de antwoorden ziet (vragen staan op de achterkant van het rooster). De andere 3 spelers gaan de antwoorden geven.

Plaats de "Het Rooster" kaart in de speciale kaarthouder met de voorkant naar de 3 spelers toe die de vragen moeten beantwoorden. De achterkant van de kaart staat met de vragen richting de 3 quizmasters. (Er wordt één roosterkaart per spel gespeeld.)

Om de beurt stellen de quizmasters ieder 2 vragen. Bij het begin van iedere vraag wordt de zandloper gekeerd. Als een speler het antwoord binnen de tijd weet drukt hij/zij op de bel. Als het antwoord goed is krijgt het team van die speler **100 punten**. Als het antwoord fout is mogen de spelers van de andere 2 teams, als zij het antwoord weten, ook op de bel drukken voor de 100 punten. Alleen de spelers van de andere teams mogen proberen om alsnog het juiste antwoord te geven. De speler die als eerste afdruckte, mag niet nog eens op de bel drukken bij dezelfde vraag. Indien de speler die als tweede afdruckte ook fout antwoordt, vervalt de vraag zonder dat er gescoord werd.

Om de 2 vragen wordt er van Quizmaster gewisseld.

*Kies één persoon die in de eerste vier rondes de score bijhoudt. Dat zijn: Het Rooster, De Vier Antwoorden, Dubbel Juist en Tijd Inschatten.*

### WAT IS ER NODIG VOOR "HET ROOSTER"



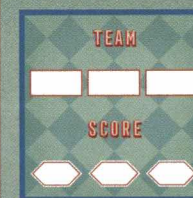
1



2



3



4



5



6

1. Speelkaarten Het Rooster
2. Kaarthouder
3. Bel

4. Scorebord
5. Stift
6. Zandloper van 50 seconden (Groen)

3



## DE VIER ANTWOORDEN

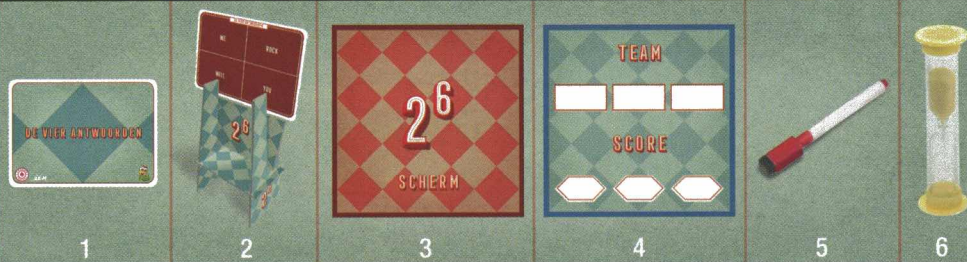
### WAT GA JE DOEN IN RONDE 2

In "DE VIER ANTWOORDEN" worden per duo vier themavragen gesteld, waarvoor vier mogelijke antwoorden bestaan. Beide spelers hebben er al elk twee gekregen. Wanneer een vraag gesteld wordt, mag alleen de persoon met de juiste antwoorden reageren. Wanneer een speler een juist antwoord geeft met een antwoord uit zijn twee antwoorden, dan krijgt het team **100 punten**. Antwoorden de teamspelers verkeerd of door elkaar dan wordt het niet goed gerekend. Ook als niet binnen de tijd wordt geantwoord, is het antwoord fout.

Het team met de minste punten begint. De beide spelers van het team die aan de beurt zijn gaan naast elkaar zitten. Samen houden ze het scherm tussen hen in, zodanig dat ze de andere speler niet kunnen zien. De zandloper van 60 seconden wordt klaargezet. Een ander team speelt voor quizmaster. De quizmaster pakt een "De Vier Antwoorden" kaart, op deze kaart staan vier woorden op 1 zijde. De quizmaster zet de kaart in de kaarthouder zó dat er twee woorden links en twee woorden rechts staan. De woorden links horen bij de linker speler en de woorden rechts bij de rechter speler. De quizmaster stelt de eerste vraag. De spelers moeten binnen de tijd van de zandloper antwoorden.

Deze ronde wordt net zo vaak gespeeld als dat er teams zijn. Telkens wisselt een team in de rol van quizmaster.

### WAT IS ER NODIG VOOR "DE VIER ANTWOORDEN"



1. Speelkaarten De Vier Antwoorden
2. Kaarthouder
3. Het scherm
4. Scorebord
5. Stift
6. Zandloper van 60 seconden (Geel)

## DUBBEL JUUST

### WAT GA JE DOEN IN RONDE 3

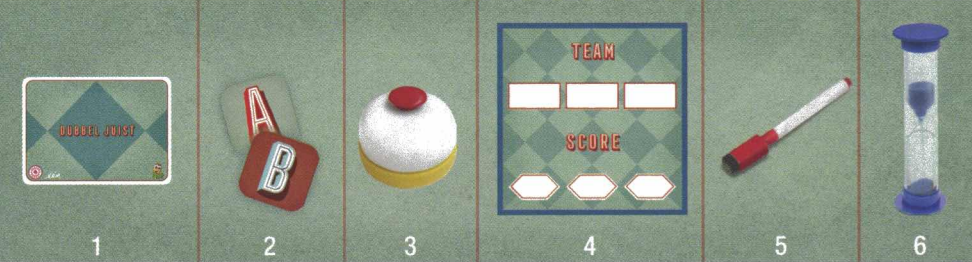
In "DUBBEL JUUST" moeten beide spelers van hetzelfde team afzonderlijk het juiste antwoord weten te geven op dezelfde vraag. Enkel wanneer allebei de teamgenoten de juiste oplossing geven, verdienen ze punten. De Quizmaster stelt acht vragen en geeft bij elke vraag ook twee mogelijke antwoorden. De spelers proberen zo snel mogelijk af te drukken. Wanneer iemand als eerste afdrukt, is het aan beide teamgenoten om het juiste antwoord te geven. Men weet echter niet welk antwoord de teamgenoot geeft.

Twee teams spelen tegelijkertijd. Het andere team speelt voor quizmaster. Het team met dat aan het begin de minste punten heeft, begint in de rol van quizmaster. Zij worden afgelost door de ploeg die aan het begin van de ronde 2de staat, en de ploeg die aan het begin van de ronde aan de leiding staat, vervult als laatste de rol van quizmaster. Alle spelers ontvangen een A en een B fiche. De quizmaster pakt een vragenkaart, draait de zandloper van 40 seconden en leest de vraag voor.

Wie het eerst het juiste antwoord denkt te weten, slaat op de bel. Nu moeten beide spelers van dit team hun handen onder de tafel houden en een A of B fiche in de linkerhand houden. De hand met het fiche met wat zij denken dat het juiste antwoord is, moeten ze beide op tafel leggen. Tegelijkertijd moeten ze de hand nu openen naar de quizmaster en buiten het zicht van de andere ploeg. Indien beide spelers van dit team het juiste antwoord tonen, verdienen zij **100 punten**. Indien dit niet het geval is, geeft de quizmaster dit aan met 'Niet dubbel juist' en mag de tweede ploeg hun antwoorden tonen. Indien zij wel 'dubbel juist' zijn verdient hun team 100 punten. Indien ook zij 'niet dubbel juist' zijn, vervalt deze vraag zonder dat een ploeg gescoord heeft.

Deze ronde wordt net zo vaak gespeeld als dat er teams zijn. Telkens wisselt een team in de rol van quizmaster.

### WAT IS ER NODIG VOOR "DUBBEL JUUST"



1. Speelkaarten Dubbel Juust
2. A en B Fiches
3. Bel
4. Scorebord
5. Stift
6. Zandloper van 40 seconden (Blauw)



## TIJD INSCHATTEN

### WAT GA JE DOEN IN RONDE 4

In "TIJD INSCHATTEN" probeert één persoon van elk team in 90 seconden zo veel mogelijk vragen juist te beantwoorden. Enkel, deze persoon kan de tijd niet zien.

Elk team beslist welke speler uit het team deze ronde gaat spelen. Het team met de meeste punten begint. De spelers die zullen 'Tijd Inschatten' voor de andere teams verlaten de ruimte (Indien mogelijk). Zij mogen niet weten hoe de anderen het ervan af brengen. Een speler, die niet zal 'Tijd Inschatten', uit een ander team speelt voor quizmaster. De quizmaster pakt een "Tijd Inschatten" kaart. De zandloper staat in het doosje zodat de speler deze niet kan zien. De zandloper wordt gedraaid en de eerste vraag wordt gesteld. Nu probeert de speler binnen de tijd zoveel mogelijk vragen te beantwoorden. De speler beslist zelf of hij nog binnen de tijd is. Door de zandloper plat te leggen stopt hij/zij de tijd.

Wanneer de kandidaat een juist antwoord geeft, krijgt hij/zij **200 punten**. Bij een fout antwoord of bij passen verliest de speler **100 punten**. Als je niet op tijd stopt, ben je al je gescoorde punten van deze ronde kwijt. Indien een speler op tijd stopt, maar in het negatief staat, is zijn/haar score voor deze ronde gewoon 0. De score aan het begin van de ronde kan niet verminderen. De twee teams met de meeste punten na deze ronde gaan door naar de halve finale.

#### Wat indien twee ploegen gedeeld op de laatste plaats staan?

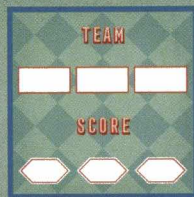
De ploeg die aan de leiding staat, stelt een schiftingsvraag. De spelers van de twee teams op de laatste plaats, die niet de 'Tijd Inschatten' gespeeld hebben, drukken om ter snelst op de bel. Diegene die als eerste afdrukt, mag als eerste antwoorden op de schiftingsvraag. Indien dit een juist antwoord is, gaat zijn/haar team naar de halve finale. Is dit fout, dan mag de speler van het andere team proberen het juiste antwoord te geven. Als dit ook fout is, dan wordt een nieuwe schiftingsvraag gesteld.

Deze ronde wordt net zo vaak gespeeld als dat er teams zijn. Telkens wisselt een team in de rol van quizmaster.

### WAT IS ER NODIG VOOR "TIJD INSCHATTEN"



1



2



3



4

1. Speelkaarten Tijd Inschatten
2. Scorebord
3. Stift
4. Zandloper van 90 seconden (Rood) met doosje

6

## DE HALVE FINALE

### WAT GA JE DOEN IN RONDE 5

"DE HALVE FINALE" wordt gespeeld door de twee teams met de hoogste score. Het team dat is uitgeschakeld, speelt voor quizmaster. Vanaf nu scoor je geen punten meer. De spelers moeten zo snel mogelijk het antwoord raden aan de hand van hints die door de quizmaster worden gegeven.

De quizmaster geeft drie hints per begrip. Een juist antwoord na één hint levert 40 seconden op, een juist antwoord na twee hints 30 seconden en een juist antwoord na drie hints levert 20 seconden op. De eerder behaalde punten zijn niet meer van belang. Je probeert nu als eerste team de 150 seconden te halen die je nodig hebt om de finale te kunnen spelen.

De beide halve finale teams gaan zo ver als kan uit elkaar staan in de kamer. Je kunt nu dus heel stilletjes met elkaar overleggen of in elkaars oor fluisteren. De quizmaster pakt een vragenkaart, geeft de eerste hint en draait de zandloper van 90 seconden (spelers mogen de zandloper wel zien). Als je het antwoord denkt te weten, ren je naar de tafel en sla je op de bel. Je schrijft jouw antwoord dan op een tekenbord en legt dit dicht.

Nu heeft het andere team nog de kans om het antwoord binnen de tijd te geven. Weet het team het antwoord niet dan kunnen ze een hint krijgen en 30 seconden verdienen. Weet het team het antwoord dan nog niet dan krijgen zij de laatste hint en daarmee kan nog 20 seconden verdiend worden. Het team dat als eerste geantwoord heeft verdient 40 seconden mits het antwoord goed is anders verdienen zij deze ronde geen seconden. Vervolgens pakt het team het fiche dat ze verdient hebben (40, 30 of 20 seconden). Het team dat als eerste "150" verzamelt, wint en gaat door naar "DE FINALE".

### WAT IS ER NODIG VOOR "DE HALVE FINALE"



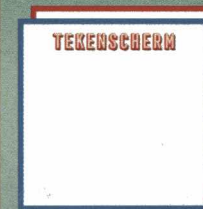
1



2



3



4



5



6

1. Speelkaarten De Halve Finale
2. Scorefiches 40, 30 en 20
3. Bel
4. 2 Tekenborden
5. Stift
4. Zandloper van 90 seconden (Rood) met doosje

7



# DE FINALE

## WAT GA JE DOEN IN RONDE 6

In "DE FINALE" speelt één van de verliezende teams voor quizmaster. De quizmaster pakt een "De Finale" vragenkaart en vertelt de 3 thema's die op de kaart staan. De spelers kiezen een thema en wie van beide spelers als eerste aan de beurt is.

De quizmaster draait de zandloper en stelt de eerste vraag. Lukt het de speler om in 60 seconden vier vragen juist te beantwoorden? Zo ja. Dan is de opdracht geslaagd en gaat de andere speler een thema doen in 50 seconden. Een speler speelt alleen en mag niet door zijn teamgenoot geholpen worden. Wanneer een speler niet aan vier juiste antwoorden geraakt, mogen die vragen naar het volgende tijdvak worden doorgeschoven. De andere speler krijgt de genoemde extra vragen bovenop zijn/haar eigen vragen. Tot slot moet één van hen in 40 seconden de laatste vragen van het derde thema juist beantwoorden. Als dit lukt, wint het team.

Op het scorebord hou je bij of het finaleteam de vragen binnen de tijd heeft beantwoord. Geef dit per vraag aan met een streepje.

## WAT IS ER NODIG VOOR "DE FINALE"



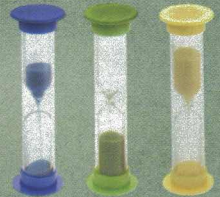
1



2



3



4

1. Speelkaarten De Finale
2. Finale scorebord

3. Stift
4. Zandlopers van 40, 50 en 60 seconden

VEEL SPEELPLEZIER